Suculência, Polimento e Game Feel

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster e esta é a Aula 14 da disciplina de Game Design. Inicialmente vamos apresentar o que é a suculência e a fase de polimentos dentro do desenvolvimento de jogos, depois vamos entender como deixar um jogo suculento o bastante para que ele se torne uma ótima experiência para os jogadores e finalmente analisaremos a diferença de aspectos de Game Feel e métodos para melhorar a sensação virtual de jogos.

Vocês devem estar se perguntando, o que seria a "suculência" em um jogo? Existem vários termos no game design que são bem famosos, como gameplay, feedback, pacing e todos esses termos nós já vimos nas aulas até agora. Todo mundo que for discutir sobre o assunto vai entender do que se trata, mesmo que as visões possam variar um pouco sobre, são termos comuns e universais. Mas Juicy (suculento em inglês) não é muito usado. O ponto é que não existe uma definição padrão para a suculência de um jogo. Juntando experiências com jogos suculentos da indústria chegamos em alguns pontos: Um jogo suculento parece estar vivo e responde a tudo que o jogador faz instantaneamente com controles precisos e feedbacks constantes, muitos feedbacks. Os elementos do jogo podem ricochetear, sacudir a tela, abanar, esguichar e fazer barulho. Fazer o jogador se sentir poderoso e em controle do mundo. Mostrar para o jogador que está indo bem e que está fazendo as coisas certas. Um jogo que é extremamente fácil de aprender a jogar no seu primeiro contato, mas desafiador de se tornar um mestre nele. Resumindo em tópicos, encontramos a teoria do suco gostos de um jogo. Mas vamos tentar entender com um exemplo prático: o jo

Random Heroes de iOS o gênero de plataforma, como vocês podem notar, e é um jogo relativamente simples, no estilo Run & Gun, correr, atirar, pular. Mas é um jogo que visualmente não salta aos olhos, não atrai logo no 1º momento. Isso, obviamente, não quer dizer que ele não seja divertido, mas passa uma sensação de um jogo "sem vida", certo? Agora vejam o jogo Super Time Force, que também é um jogo de plataforma, no estilo pixelizado e também é um Run & Gun, correr e atirar, mas é uma experiência completamente diferente do jogo anterior. Ele aparenta ser muito mais vivo e responsivo, cheio de visuais legais, a tela treme, as coisas explodem, ele é colorido, tem várias coisas acontecendo ao mesmo tempo mas todas fazem sentido.

Ou seja, essa arte abstrata e completamente invisível que é a suculência em um jogo faz toda a diferença. E os jogadores, no momento que forem experimentar um jogo seu com o seu selo de game designer, vão sentir na hora ao movimentar o personagem, ao apertar os botões para pular, atirar e fazer outras mecânicas se ela está suculento ou não. E claro, dar essa sensação para um jogo vai ser completamente diferente em todos os casos, assim como criar as regras de um jogo, escrever um GDD, projetar os Levels, não existem modelos prontos para adicionar suculência à um projeto, e sobretudo, adicionar na quantidade certa. O jogo 1 vai ser preciso algumas coisas, o jogo 2 outras, o jogo 3 outras e assim por diante.

E essas suculências normalmente aparecem nas fases finais do desenvolvimento de um jogo - o que pode ser chamado de Fase de Polimento. Após a produção e antes do lançamento, é normal na indústria de jogos nós game designers trazermos pra mesa os Polimentos do jogo, e deixar o jogo suculento pode vir nessa fase. O que é essa fase? Resume-se em: não se produz nada novo pro jogo, é basicamente melhorar o que ele já tem, e deixar o jogo polido nada mais é que alterar o que já foi desenvolvido. Em vez de produzir do zero novos sapatos, com novos formatos e cores, é melhor passar o produto certo e fazer brilhar o sapato preto. Tornar um jogo polido é remover os problemas que puxam o jogador para fora da experiência

de jogo. E essa fase pode gerar alguns problemas de produção, por exemplo: Para um game designer, o polimento significa que é possível torn[illegible] jogo mais divertido. Para um artista 3D, o polimento significa que pode deixar os personagens mais bonitos. Para um programador, o polimento significa que é possível deixar o jogo mais leve e otimizado, e assim por diante, cada área vai querer priorizar suas melhorias, por isso é bom encontrar sempre um meio termo do que polir ou não polir nessa fase. E outro ponto importante que temos que considerar antes dos pequenos truques da suculência em jogos é saber que "desenvolver um jogo não é desenvolver um software". Será desenvolvido um projeto que é muito mais que um organizador de planilhas ou editor de fotos. O objetivo de um jogo é muito mais abstrato: é preciso criar uma experiência, como já vimos antes. Por mais que os jogadores saibam que são personagens virtuais e que tudo é falso, eles querem ser enganados. E para um jogo conectar o jogador à essa imersão é preciso deixar ele gostoso e atrativo de jogar.

Existem algumas artimanhas para deixar nosso jogo suculento o bastante para que ele se torne uma ótima experiência para o jogador. A primeira delas é entender que cada ação do jogador gera vários efeitos. Ou seja, 1 input = muitos feedbacks. Mas não são vários feedbacks que informam um estado de gameplay, e sim feedbacks que estimulam uma sensação mais agradável. Por exemplo, o Screen Shake ou Camera Shake de Gears of War está atrelado à todo o momento em que as construções começam visualmente a despencar, o som de quase um terremoto e a vibração do controle para demonstrar a grandeza do evento. Disparar uma arma, acertar um inimigo, destruir o cenário. São sensações gratificantes e fornecem feedback instantâneo dizendo pro jogador que eles estão destruindo o mundo do jogo ou algo do lado deles está desabando, como na cena.

Outro detalhe suculento pode ser o de usar um sutil Slowmotion ao derrotar inimigos. É como se o jogo desse um pause por um momento em uma fração

de segundo antes do último golpe desferido. Isso torna o impacto de conseguir derrotar o oponente mais impactante ainda. Os jogos de luta usufruem muito desse recurso no momento do final do combate, no KO em Street Fighter, por exemplo. Ao desferir o último golpe, a tela congela e só depois o lutador derrotado é jogado ao chão. Jogos de ação, como God of War e Zelda também usam esse recurso. Claro, não é qualquer coisa que temos que adicionar na tela para dizer para o jogador que ele está dando dano ao inimigo, mas combater o inimigo deve valer a pena. Piscar em branco, jogar pra trás, jorrar sprays de sangue, alterar a animação e tocar um som satisfatório ao finalizar o combate. São todos feedbacks úteis e ajudam a deixar o jogo mais Juicy.

Sabemos que a suculência depende do jogo em si, mas os efeitos visuais estão em todos eles. Partículas - ou os chamados VFX, abreviação para Visual Effects - são a maneira mais fácil de mostrar suculência em qualquer momento. Por exemplo, sempre que ocorrer uma colisão ou um impacto, pedaços do solo podem quebrar, poeira pode levantar e faíscas pode sair do atrito da arma com o solo. A partícula de fogo de uma arma cumpre um belíssimo trabalho em deixar ela mágica, muito mais poderosa do que se estivesse sem nenhum visual extra. Além disso, o personagem pode brilhar com um ponto central no corpo para determinar que vai desferir um ataque especial em 360º. Essa é uma maneira de antecipar o ataque forte - um ataque que pode ser indefensável e que está avisando que é preciso esquivar, já que a defesa não vai ser o bastante. O rastro no ar de uma arma, chamado de Trail, também proporciona grandeza. Efeitos visuais são uma maneira eficiente de fazer o jogador sentir que pertence ao mundo do jogo.

O áudio é muitas vezes esquecido no que diz respeito a melhorar a suculência do jogo. Ainda assim, a camada sonora é uma maneira bem acessível de melhorar o feedback como um todo de um jogo. Bons sons reforçam a presença e a credibilidade de qualquer interação. Junto com o efeito visual é necessário efeitos sonoros presentes pra poder mostrar todo o poder de uma arma mágica, camadas de fogo e metal na movimentação, e no impacto do

solo sentir aquele ataque como se fosse um terremoto. E existe uma regra básica sobre som: basicamente, tudo que se move, deve tocar algo. Todas as interações que o jogador pode fazer devem ter feedback sonoro de acordo com suas prioridades, uma interação pequena de click pode ter um simples "click", enquanto uma grande explosão será muito maior e deve tocar com muito mais intensidade., o som deve parecer completo. Em outras palavras, você deseja encontrar uma sensação sonora e tentar pensar em como o tom comunica presença ou impacto.

A trilha sonora é provavelmente a ferramenta mais eficiente que nós temos para criar emoção e deixar o jogo mais suculento. A música pode ser misteriosa, pode ser mágica, pode alterar o estado de espírito do jogador completamente. Assim como no design de áudio e e nas partículas, a música não deve ser negligenciada. Trabalhando em conjunto com outros fatores que já vimos até aqui, ela pode trazer tensão, pode caminhar junto com o pacing de levels e deixar um menu ou uma simples navegação por telas da interface muito mais interessante e divertida.

Espero que essa visão geral do conceito de suco em jogos digitais dê a você game designer um caminho para entender o que é esse molho extra. Claro, tudo depende de cada equipe que estiver desenvolvimento um projeto criar as próprias maneiras de extrair mais do jogo. Como no vídeo anterior, não existe uma definição exata para essa suculência, depende do tipo de experiência que você quer criar. Se o seu jogo é de tiro, faça armas fortes que pareçam potentes ao atirar, use o screen shake para demonstrar o tiro e a destruição. Se é um jogo de plataforma, controle bem o pulo do personagem adicionando rastros e efeitos visuais com o atrito a cada escalada e pulo. Isso tudo com efeitos sonoros que façam sentido e uma música memorável. Lembrem-se sempre dos feedbacks constantes e adicionar muitos deles, mas claro, sem exageros que possam gerar confusão. Essas adições superficiais com certeza farão dos seus jogos, jogos melhores.

E o Game Feel? A sensação de jogo, o feeling? Ele pode ser classificado como "as sensações virtuais em um jogo". Quando se fala sobre juiciness, a suculência em jogos, o termo Game feel também aparece e alguns autores de livros e profissionais da indústria consideram como sendo a mesma coisa. Mas na verdade um contribui com o outro, as definições não são essencialmente as mesmas. O termo em si é utilizado para demonstrar a sensação tátil e intangível que pode ocorrer quando se interage com jogos digitais. Uma combinação de aspectos diferentes, incluindo o quão rápido seu personagem responde aos controles (input) e o quanto o feedback audiovisual reforça que você fez algo "certo" dentro do jogo. Parecido com a suculência que já falamos até agora né? No próprio livro que derivou o nome, Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation escrito por Steve Swink não existe uma definição formal, mas existem também diversos métodos para melhorar essa sensação virtual para o jogador.

Os 3 elementos do Game Feel são o controle em tempo real do personagem do jogo, o que significa que suas ações correspondem diretamente a movimentação do avatar em um jogo. Os milésimos de segundo que o jogador desliza no chão depois que parou de pressionar o botão de correr, o quanto próximo de uma plataforma móvel o personagem se agarra para não cair mesmo que o jogador não aterrisse perfeitamente sobre ela no momento certo, enfim, tudo que dá a sensação, o sentimento, que o personagem tem um controle preciso e que o mundo tem uma física que interage bem com ele. O que vai acontecer com o jogador do seu jogo é que ele não vai ficar brigando com os controles, nem vai ficar estressado com um Game over só porque não parou no momento certo na plataforma, isso tudo porque a sensação de jogar é muito boa e cativante. Vamos ver um exemplo para entender melhor: O jogo Prince of Persia na sua versão do MS-Dos tinha um controle digamos que diferente. Ele não era, necessariamente, ruim, mas o modo que ele funcionava não era muito intuitivo. O pulo do personagem era executado um pouco depois do jogador acionar o botão de pulo - tinha um atraso quando ele dava um pequeno passo e então pulava ou quando o

personagem estava correndo e tinha que pular uma distância maior para atingir uma outra plataforma mais distante, se o botão não fosse [illegible]cado bem antes de chegar na beirada, acontecia a queda e o personagem morria. Isso tornava o jogo muito mais desafiador, exigindo do jogador um timing super preciso e pré-calculado para passar pelas plataformas distantes o que automaticamente também gerava muita frustração. O "feel" deste jogo é bem diferente dos outros Prince of Persia mais modernos, em que o pulo é instantâneo, a corrida na parede é precisa e inclusive, o jogo recebeu uma mecânica de "voltar no tempo" devido ao artefato mágico que o personagem encontra e claro, para não gerar tanta frustração no jogador quando ele tiver quedas altas e acabar morrendo. Mas este é um exemplo bem extremo, além de claro estar comparando um jogo de 1989 com um jogo de 2003. Mas de fato, o game feel pode mudar bastante entre jogos parecidos, com o mesmo gênero e estilo. São as diferenças em pequenos detalhes que vão mudar a sensação do jogador para melhor.

A simulação espacial refere-se a interações físicas simuladas no espaço virtual que são percebidas ativamente pelo jogador. Isso significa detectar colisões, coisas no meio do level, em que o jogador sempre terá respostas sobre o que está ao seu redor e os objetos do mundo do jogo. Esse elemento está diretamente ligado ao Level Design, que já vimos nos vídeos anteriores - a construção e o espaçamento de objetos em relação à velocidade dos movimentos do personagem. Essa simulação espacial dá significado à movimentação, praticamente dá a sensação tátil e física de interagir com ambientes virtuais da mesma forma que interagimos com nossos espaços físicos diários. Enquanto eu estou tentando estacionar o meu carro na garagem do meu prédio que tem vários pilares que separam as vagas, se eu estiver jogando um jogo em que eu preciso estacionar o carro do personagem em uma garagem de um prédio, eu vou saber que os pilares servem para ser evitados e eles separam as vagas, ou seja, na vida real eu não quero riscar meu carro nem bater num pilar, no jogo também - a não ser que eu queira destruir o carro e reiniciar a missão.

Imaginem o Mario parado em um campo vazio, sem objetos ao seu redor, mais ou menos como aquele exemplo em que vimos na aula sobre level design, uma fase sem mecânicas, sem plataformas, sem blocos, sem nada. Faz diferença o Mario poder dar um salto em distância, um salto triplo, um chute na parede pra pegar impulso, um salto com a barrigada direto pro chão pra deslizar, um mortal pra trás, se esse espaço virtual simulado dentro do jogo não tem nada disponível para ele realizar essa acrobacias?

E o Polimento que está dentro do Game Feel é o mesmo Polimento que já falamos no início dessa aula, aquela lustrada no sapato pra deixar mais bonito do que ele já é. Partículas onde as coisas batem e quebram, o screen shake, o slowmotion, o áudio, a música e todos os elementos da suculência. Qualquer efeito que aumente a impressão de que o mundo do jogo tem sua própria vida e sua própria física consistente é válido. E, assim como qualquer processo no desenvolvimento de jogos, o polimento claro, consome tempo, mas é vital na criação de um jogo e para uma sensação boa ao jogá-lo.

Chegamos à uma definição básica por meio dos três elementos do Game Feel: “Fazer o jogador controlar com precisão e em tempo real os objetos virtuais em uma simulação espacial com interações enfatizadas pelos polimentos do jogo”. Lembrem-se: a primeira, a última e a coisa mais comum que um jogador vai experimentar ao jogar é a sensação de jogar o jogo.

Atividade extra

Palestra Jan Willem Nijman - INDIGO Classes

A Arte do Screen Shake

Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=AJdEqssNZ-U

Palestra Martin Jonasson & Petri Purho

Juice it or lose it

Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=Fy0aCDmgnxg

Referência Bibliográfica

FULLERTON, Tracy., Game Design Workshop. 3rd Edition, NW, CRC Press. 2014

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, Taylor & Francis Group6; New York, 2015

SWINK, Steve. Game Feel A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann Game Design Books, MA, Elsevier, 2009

Ir para exercício